

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Jennings (2018), media adalah suatu sarana atau objek yang dimanfaatkan masyarakat untuk menyampaikan pesan, ide, serta informasi kepada masyarakat. Media bisa berbentuk visual, audio, atau bahkan dalam bentuk logo yang seringkali digunakan pada pakaian. Terdapat tiga tujuan utama penggunaan media, yakni memberikan informasi atau edukasi kepada individu, menghibur, serta memengaruhi seseorang (hlm. 6). Dengan media massa, seseorang dapat memperoleh informasi mengenai berbagai hal, termasuk objek, individu, atau tempat yang belum pernah dialami secara langsung (Rakhmat, 2005).

Informasi merupakan pesan yang memiliki kemampuan untuk mendidik dan memengaruhi pendapat seseorang dalam suatu masalah. Menurut Sobur (2017), informasi adalah data yang telah melalui proses, sehingga mampu memengaruhi dan berguna bagi penerima informasi tersebut dalam pengambilan keputusan, baik di masa yang akan datang maupun saat ini. Sedangkan media informasi adalah sarana atau alat untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas, yang bertujuan untuk mendidik, menyampaikan pesan, serta menghibur penerima pesan atau informasi tersebut.

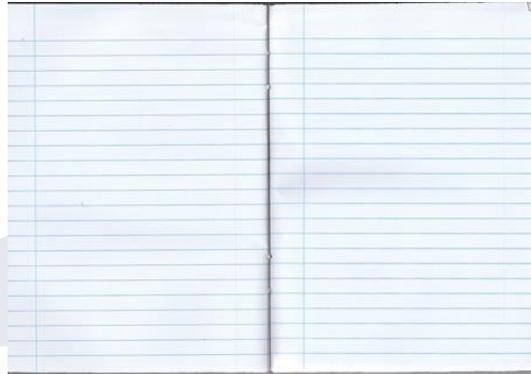
2.2 Desain Grafis dalam Buku

Desain grafis merupakan satu dari berbagai cara untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada audiens secara visual. Dalam merancang buku, terdapat beberapa aspek desain grafis yang perlu diperhatikan, yakni, elemen grafis, prinsip, dan *grid* (Haslam, 2006).

2.2.1 Elemen Grafis pada Buku

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika mendesain sebuah buku, yakni elemen grafis. Elemen grafis menjadi salah satu dasar yang membangun sebuah karya visual. Menurut Landa (2011), terdapat lima elemen grafis yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah karya visual.

2.1.1.1 *Line*



Gambar 2.1 *Line*

Sumber: <https://saveasbrand.com/kenali-5-unsur-ini-dalam-desain-grafis/>, (2023)

Line atau garis adalah elemen dasar yang dapat memberikan bentuk pada gambar. Garis juga memberikan kepribadian pada gambar. Elemen ini juga memberikan pesan emosional dan membentuk pola pada sebuah karya visual. Oleh karena itu, garis dapat menjadi bahasa universal dalam berkomunikasi melalui visual. Secara garis besar, garis memiliki tujuan untuk membentuk pesan.

2.1.1.2 *Shapes*

Bentuk adalah komponen grafis yang dapat menentukan daerah ruang tertentu. Garis-garis yang saling berhubungan akan membuat bentuk. Terdapat tiga bentuk dasar, yaitu segitiga, persegi, dan lingkaran. Semua bentuk memiliki makna yang dapat disampaikan. Persegi berarti sikap kejujuran dan kesetaraan, sedangkan segitiga berarti sebuah tingkatan dinamis, dan lingkaran berarti kekekalan dan keabadian.



Gambar 2.2 Jenis-jenis Bentuk

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/761812093242960832/>, (2024)

2.1.1.3 *Figure & Ground*

Ruang pada elemen desain terdiri dari ruang negatif dan positif yang dapat memisahkan jarak antar sesuatu. Penggunaan ruang juga digunakan untuk menyatukan atau memisahkan elemen-elemen *layout*. Dalam pengidentifikasiannya, ruang dapat digolong menjadi *figure* (gambar) dan *ground* (latar belakang).



Gambar 2.3 Ruang pada Desain

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/373095150398057084/>, (2024)

2.1.1.4 *Texture*

Tekstur adalah karakteristik dari permukaan yang dapat dirasakan, yang mencakup pola, kekasaran, atau kualitas fisik lainnya yang dapat diraba atau dilihat. Saat menentukan tekstur suatu benda, hal yang paling umum dilakukan adalah menyentuh permukaan. Tekstur pada desain akan terlihat ketika ilustrasi pada karya yang dibuat memiliki garis atau massa yang mencerminkan teknik khusus.

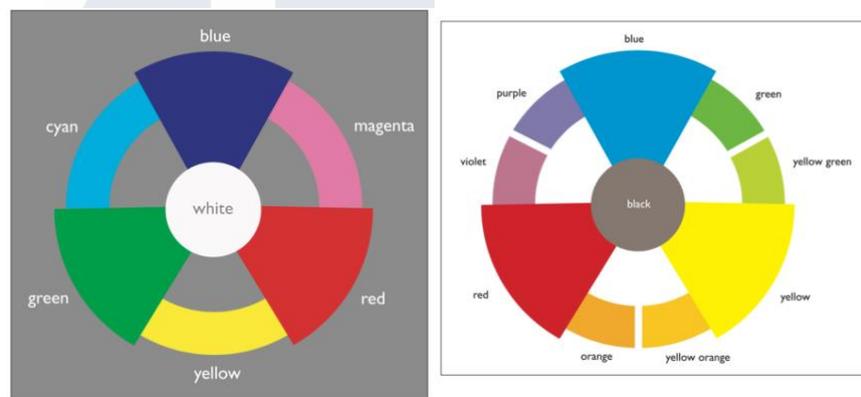


Gambar 2.4 Ragam Tekstur dalam Buku

Sumber: <https://www.deviantart.com/angelaacevedo/art/Texture-Notebook-Paper-3-46495593>, (2007)

2.1.1.5 Color

Warna adalah elemen yang penting membuat sebuah desain. Pemilihan warna yang sesuai dapat menarik perhatian dan memberikan pesan emosional dan psikologis yang kuat. Setiap warna memiliki makna yang berbeda-beda. Oleh karena itu, pemahaman mengenai warna penting dalam membuat sebuah desain. Warna dasar dibagi menjadi tiga warna utama yang dapat dilihat melalui roda warna.



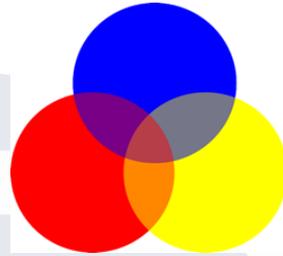
Gambar 2.5 Roda Warna
Sumber: Landa (2011)

Roda warna atau *colorwheel* adalah sarana visual yang menunjukkan warna-warna dasar. Warna utama terbagi menjadi tiga, yakni *red*, *yellow*, dan *blue*. Saat dua warna utama dicampurkan, warna yang dihasilkan merupakan warna warna sekunder, yakni hijau, oranye, dan ungu. Terdapat dua cara pembentukan warna, yakni aditif dan subtraktif. Warna subtraktif adalah *cyan*, *magenta*, dan *yellow*, sedangkan warna primer aditif adalah *red*, *green*, dan *blue*. Ketika semua warna subtraktif dicampurkan, maka akan menghasilkan warna putih. Sementara itu, ketika semua warna aditif dicampurkan, maka akan membentuk warna hitam.

Menurut Meilani (2013), warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok berdasarkan letak dan harmoninya, yakni:

1. Warna Primer

Warna primer adalah warna pokok yang terdiri dari warna biru, merah, dan kuning. Ketiga warna dasar ini dapat digabungkan untuk membentuk warna sekunder.

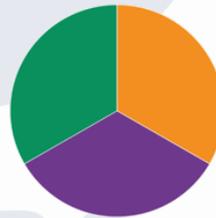


Gambar 2.6 Warna Primer

Sumber: <https://arounda.agency/blog/using-color-wheel-combinations-in-your-designs>, (2024)

2. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil dari kombinasi dua warna primer, yakni hijau, jingga, dan ungu.

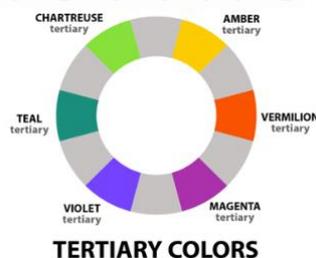


Gambar 2.7 Warna Sekunder

Sumber: <https://arounda.agency/blog/using-color-wheel-combinations-in-your-designs>, (2024)

3. Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil dari kombinasi warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.8 Warna Tertier

Sumber: <https://arounda.agency/blog/using-color-wheel-combinations-in-your-designs>, (2024)

4. Warna Hangat atau Dingin

Warna dalam *color wheel* dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu warna yang memberikan kesan hangat dan warna yang memberikan kesan dingin. Warna dingin memberikan kesan tenang dan warna hangat memberikan kesan energik dan terang.



Gambar 2.9 Warna *Cool Tone* dan *Warm Tone*

Sumber: <https://www.colorsexplained.com/warm-and-cool-colors/>, (2024)

5. Warna Komplementer

Jenis warna komplementer adalah 2 warna dengan letak yang saling bersebrangan pada *color wheel*, sehingga hasil perpaduan warnanya sangat kontras.



Gambar 2.10 Warna Komplementer

Sumber: https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp, (2024)

6. Warna Monokromatik

Warna monokromatik hanya menggunakan 1 jenis warna dengan intensitas *tone* yang berbeda-beda, misalnya warna merah tua hingga warna merah pudar.



Gambar 2.11 Warna Monokromatik

Sumber: https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp, (2024)

7. Warna *Analogous*

Warna *analogous* adalah harmoni dari tiga warna yang saling berdekatan dalam *color wheel*, sehingga kombinasi warna yang dihasilkan selaras dan menarik untuk dilihat.



Gambar 2.12 Warna *Analogous*

Sumber: https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp, (2024)

8. Warna Triadik

Warna triadik dapat dilihat dengan menarik garis segitiga dengan ukuran yang sama dalam *color wheel*. Tiap segitiga akan menghasilkan tiga *hue* yang kontras.



Gambar 2.13 Warna Triadik

Sumber: https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp, (2024)

9. Warna *Split* Komplementer

Warna *split* komplementer memiliki struktur yang mirip dengan warna komplementer, namun terdapat

penambahan warna untuk mendapatkan kesatuan warna dengan huruf “Y” terbalik pada *color wheel*.



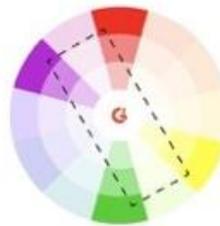
Gambar 2.14 Warna *Split* Komplementer

Sumber: https://www.w3schools.com/colors/colors_schemes.asp, (2024)

10. Warna Tetradik atau *rectangle*

Warna tetradik adalah gabungan 2 warna komplementer di saat yang bersamaan, sehingga menghasilkan campuran warna hangat dan warna dingin.

Tetradic Color Scheme



A tetradic color scheme is comprised of two sets of complementary colors in the color wheel.



Gambar 2.15 Warna Tetradik

Sumber: <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/6-Skema-Warna-untuk-Menjaga-Semua-Gambar-Tetap-Sempurna/17217b10b6d9b3ff871dd6a0cb5516e64a4cbd18>, (2023)

Kristiyono (2020) mengatakan bahwa warna memiliki makna yang dapat memengaruhi pesan atau citra yang ingin disampaikan kepada tiap individu. Berikut adalah makna dari tiap warna:

1. Merah

Warna merah melambangkan keberanian, marah, bahaya, dan perselisihan.



Gambar 2.16 Warna Merah

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/211174976012391/>, (2024)

2. Hijau

Warna hijau melambangkan pertumbuhan, setia, abadi, dan kesegaran.



Gambar 2.17 Warna Hijau

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/15176761/Satis-Branding>, (2014)

3. Biru

Warna biru melambangkan damai, stabil, kesatuan, dan keamanan.



Gambar 2.18 Warna Biru

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/8022105580515508/>, (2024)

4. Kuning

Warna kuning memiliki hubungan erat dengan matahari, menunjukkan kebahagiaan, ramah, dan cerah.



Gambar 2.19 Warna Kuning

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/68468856828308464/>, (2024)

5. Jingga

Warna jingga atau oranye melambangkan kehangatan, dorongan, dan keseimbangan.



Gambar 2.20 Warna Jingga

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/316096467600730196/>, (2024)

6. Ungu

Warna ungu melambangkan kejayaan, kebijaksanaan, dan duka cita.

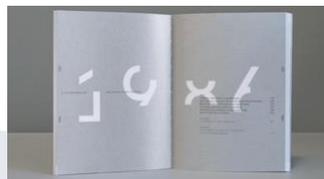


Gambar 2.21 Warna Ungu

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/302233824995526956/>, (2024)

10. Abu-abu

Warna abu-abu melambangkan keraguan, tenang, dan rendah hati.



Gambar 2.25 Warna Abu-Abu

Sumber: <https://inzpired.tumblr.com/post/136187694087/get-daily-design-inspiration-at>, (2015)

2.2.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan salah satu pedoman bagi desainer dalam membuat sebuah karya. Adanya prinsip desain dapat membantu desainer untuk merancang sebuah karya visual yang unik dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Menurut Landa (2011), terdapat lima prinsip desain yang perlu dikuasai, yakni *balance*, *contrast*, *unity*, *rhythm*, dan *proportion*.

1. *Balance* atau keseimbangan

Keseimbangan berarti distribusi elemen visual yang merata pada sebuah desain. Prinsip ini memberikan pengaruh emosional dan psikologis pada persepsi manusia. Terdapat dua jenis keseimbangan, yakni keseimbangan simetris dan keseimbangan tidak simetris. Keseimbangan simetris dapat dilakukan dengan memosisikan elemen desain pada skala dan posisi yang sama pada sebuah desain, sedangkan keseimbangan tidak simetris dapat dilakukan dengan mengubah bobot, ukuran, serta letak sebuah elemen desain pada karya.



Gambar 2.26 Keseimbangan dalam desain

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/52495151892521183/>, (2018)

2. *Contrast* atau kontras

Kontras adalah variasi dari elemen desain yang saling berlawanan, misalnya ketika hanya menggunakan garis yang tebal pada sebuah desain, maka akan membuat kesan desain yang monoton atau membosankan. Sementara itu, jika garis tipis ditambahkan pada desain tersebut, maka desain akan menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Prinsip desain ini berfungsi untuk menghasilkan keunikan, meningkatkan keterbacaan, dan menonjolkan pesan yang ingin disampaikan. Kontras yang dimaksud dapat berupa besar dengan kecil, dekoratif dengan *simple*, dan panjang dengan pendek. Secara garis besar, kontras didapatkan dengan menggabungkan 2 elemen desain yang saling berlawanan.

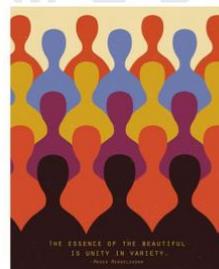


Gambar 2.27 Kontras dalam Desain

Sumber: <https://avauntmagazine.com/product/issue-06/>, (2018)

3. *Unity* atau kesatuan

Unity berarti seluruh elemen grafis pada sebuah desain saling berhubungan dan membentuk gambaran keutuhan yang lebih besar. Setiap elemen grafis harus diposisikan pada letak yang sesuai untuk merangkai sebuah visual yang harmonis. Ketika disatukan, setiap elemen grafis terlihat seperti mereka sepatutnya bersama.

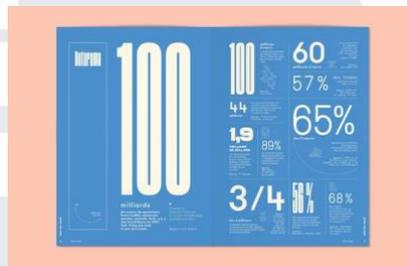


Gambar 2.28 Prinsip *Unity*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/913878949370364162/>, (2024)

4. *Rhythm* atau irama

Irama adalah penataan elemen-elemen grafis dengan mengikuti sebuah pola penyusunan tertentu secara teratur agar mendapatkan kesan yang unik. Prinsip ini digunakan untuk memberikan kesan dinamis pada sebuah. Irama dapat diterapkan dengan pembentukan suatu pola pada desain. Pola yang digunakan dapat berlawanan dengan elemen grafis lainnya untuk memberikan kesan desain yang dinamis dan tidak repetitif.

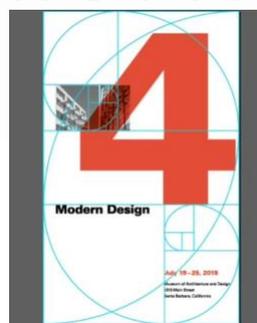


Gambar 2.29 Irama dalam Desain

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/94974229/LADN-Dialogue>, (2020)

5. *Proportion* atau proporsi

Proporsi merupakan skala ukuran relatif sebuah elemen dalam sebuah desain. Penggunaan proporsi dapat menimbulkan kesan bahwa elemen yang lebih besar akan lebih menonjol dan tampak lebih penting bagi pengguna, sedangkan elemen yang lebih kecil akan tampak kurang penting. Dapat disimpulkan bahwa proporsi dapat menjadi cara untuk menyampaikan pesan dengan menonjolkan elemen desain yang menjadi kunci pada karya.



Gambar 2.30 Proporsi dalam Desain

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/633387440672205/>, (2024)

2.2.3 Tipografi

Tipografi adalah studi tentang huruf yang memiliki dua peran utama, yakni aspek estetika dan fungsi komunikasi (Sihombing, 2001). Sebagai fungsi komunikasi, tipografi digunakan sebagai sarana penyampaian pesan berupa teks, sedangkan sebagai fungsi estetika, tipografi dapat membantu penampilan sebuah pesan dari segi visual agar dapat menarik perhatian. Tipografi dapat diklasifikasikan berdasarkan sejarah dan gayanya. Berikut adalah beberapa jenis tipografi menurut Landa (2011):

1. *Old Style*, yaitu *typeface* gaya Roman yang muncul di akhir abad ke-15. Jenis tipografi ini memiliki ciri khas serif dengan kemiringan tajam namun tetap berisi. Contoh *typeface* dengan jenis *old style*, adalah ITC Legacy Serif, Caslon, Garamond, dan Times New Roman.



Gambar 2.31 Monotype Garamond *Typeface*

Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-families/oldstyle>, (2023)

2. *Transitional*, yakni *typeface* serif yang muncul di abad ke-18, yang menggambarkan perubahan dari *Old Style* menjadi *Modern*. Contoh *typeface transitional* adalah Baskerville dan Century.



Gambar 2.32 Baskerville *Typeface*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different-types-of-fonts-when-to-use-each-font-type-and-when-not--cms-33346>, (2023)

3. *Modern*, adalah jenis huruf *serif* yang muncul pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. *Typeface* ini memiliki karakteristik yang bertolak belakang dari jenis *Old Style*, yakni dengan bentuk yang lebih simetris dan memiliki kontras yang tinggi antara tebal dan tipisnya garis. Contoh *modern typeface* meliputi Didot, dan Walbaum.



Gambar 2.33 *Didot Typeface*

Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-families/didone>, (2023)

4. *Slab Serif*, yaitu jenis huruf *serif*, yang memiliki karakteristik yang cenderung berat dan berbentuk balok. Contoh *typeface Slab Serif* adalah Memphis, dan Clarendon.



Gambar 2.34 *Memphis Typeface*

Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-families/slab-serifs>, (2023)

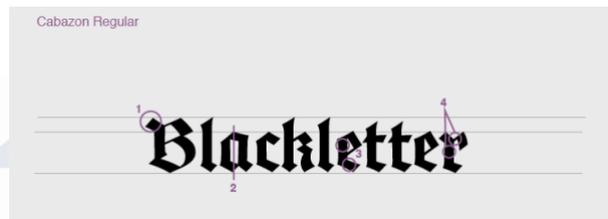
5. *Sans Serif*, adalah jenis huruf dengan ciri khas yakni tidak adanya *serif* pada semua hurufnya. Jenis *typeface* ini mulai dikenal di awal abad ke-19. Beberapa contoh *typeface sans serif* meliputi Futura, Helvetica, Grotesque, dan Franklin Gothic.



Gambar 2.35 *Helvetica Typeface*

Sumber: <https://www.oppaca.com/en/blog/font-color/helvetica-font>, (2023)

6. *Gothic*, *typeface serif*, *typeface* yang dibuat berdasarkan cara menulis di abad ke-13 hingga abad ke-15, yang seringkali dikenal dengan nama *blackletter*. Contoh *typeface Gothic* adalah Textura, Cabazon Regular, dan Fraktur.



Gambar 2.36 Cabazon Regular *Typeface*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different-types-of-fonts-when-to-use-each-font-type-and-when-not--cms-33346>, (2023)

7. *Script*, jenis huruf yang mirip dengan tulisan tangan manusia. Contoh *typeface Script* adalah Brush Script, Casual Script, dan Lucia Handwriting.



Gambar 2. 37 Brush Script *Typeface*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different-types-of-fonts-when-to-use-each-font-type-and-when-not--cms-33346>, (2023)

8. *Display*, jenis huruf yang seringkali hanya digunakan untuk judul karena sulit untuk dibaca sebagai teks. Jenis *typeface* ini biasanya berbentuk dekoratif atau dibuat sendiri.



Gambar 2.38 Morning Glory *Typeface*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the-different-types-of-fonts-when-to-use-each-font-type-and-when-not--cms-33346>, (2023)

Selain dari pemilihan jenis tipografi yang tepat dan sesuai, terdapat beberapa pedoman dalam menggunakan tipografi, yakni *readability*, *clarity*, *visibility*, dan *legibility*.

1. *Readability*, adalah penentuan apakah sebuah tulisan dapat dibaca dan dipahami dengan mudah melalui kompleksitas penggunaan kata-kata yang digunakan dalam sebuah kalimat.
2. *Clarity*, adalah hal terpenting saat memilih jenis huruf. Menurut Ogilvy dalam Sihombing (2001), tipografi yang benar adalah yang dapat membantu seseorang untuk melihat dan mencerna pesan dengan baik, sebaliknya tipografi yang salah adalah yang mempersulit seseorang untuk memahami pesan yang ingin disampaikan.
3. *Visibility*, merupakan pemilihan huruf agar dapat terbaca dengan baik. Pemilihan jenis huruf yang baik harus menyesuaikan dengan struktur desain yang teratur. Misalnya, meletakkan huruf pada posisi yang terhalang oleh ilustrasi atau menggunakan warna huruf yang sama dengan latar, tentunya akan mempersulit pembaca ketika melihat tulisan.
4. *Legibility*, merupakan kejelasan penulisan teks dari segi visualnya. Kejelasan sebuah tulisan dapat dilihat melalui skala ukuran, kontras, tipe huruf, *text block*, dan spasi antara huruf.

2.2.4 Ilustrasi

Male (2007), menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis ilustrasi, yakni sebagai berikut:

1. Abstrak
Abstrak merupakan suatu gaya ilustrasi yang menampilkan gambaran tanpa kejelasan, pesan yang rumit dipahami, dan tidak menggambarkan objek nyata secara langsung.



Gambar 2.39 Abstrak

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/390405861421130831/>, (2024)

2. *Hyper realism*

Hiperrealisme adalah gaya ilustrasi yang menampilkan gambaran seakurat mungkin dengan realita yang ada.



Gambar 2.40 Hiperrealis

Sumber: Male (2007)

3. *Stylized Realism*

Stylized realism adalah gaya ilustrasi yang berdasarkan pada realita, namun mengalami distorsi atau modifikasi. Modifikasi tersebut dapat berupa perubahan bentuk, warna, dan detail ilustrasi secara bebas.



Gambar 2.41 *Stylized Realism*

Sumber: <https://fattybull.com/tag/stylized-art/>, (2024)

4. *Surrealism*

Surrealisme merupakan gaya ilustrasi konseptual yang menggunakan realita sebagai dasar, tetapi mengungkapkannya secara lebih ekspresif dan berlebihan.



Gambar 2.42 Surrealis
Sumber: Male (2007)

5. *Diagram*

Diagram adalah jenis ilustrasi yang berfungsi untuk menunjukkan proses atau sistematisasi dari suatu konsep, yang dapat berbentuk tabel, grafik, atau bagan. Diagram sering kali digunakan dalam buku pendidikan karena kemampuannya untuk mengklarifikasi suatu topik melalui representasi visual.



Gambar 2.43 *Diagram*

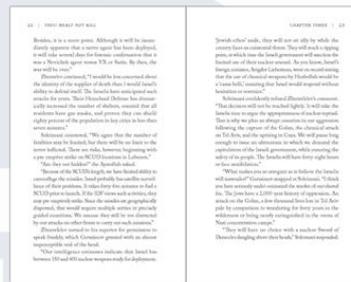
Sumber: <https://sciencediagrams.com/water-cycle/>, (2024)

2.2.5 *Layout*

Menurut Haslam (2006), *layout* adalah alat untuk memberi batasan, yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dengan tertata dan terpadu sebagai konten dalam buku. Sebuah *layout* dapat dinyatakan efektif apabila pesan dalam desain dapat disampaikan dengan baik, dan audiens tertarik dengan *layout* tersebut. Haslam (2006) mengatakan terdapat beberapa jenis *layout* yang dapat digunakan dalam buku berdasar pada peletakan teks, yakni sebagai berikut:

1. *Layout Using Running Text*

Jenis *layout* ini penuh dengan teks tanpa menggunakan gambar dengan alur baca dari kiri ke kanan. Secara keseluruhan, isi buku memiliki penataan yang simetris, dengan susunan paragraf yang tertata. Contoh buku yang menggunakan gaya *layout* ini adalah novel.



Gambar 2.44 *Layout Novel*

Sumber: <https://1106design.com/what-is-the-layout-of-a-book/>, (2019)

2. *Text Based Works of Reference*

Jenis *layout* ini biasanya ditemukan dalam bentuk kamus dan *thesaurus*, yakni terdapat struktur yang sudah terklasifikasi atas konten tertentu.



Gambar 2.45 *Layout Kamus*

Sumber: <http://adventureswithbookdesign.blogspot.com/2012/07/dictionary-goodness.html>, (2012)

3. *Text Supported by Images*

Pada *layout* ini, gambar digunakan untuk mendukung sebuah penjelasan dari teks tertentu. Biasanya, teks pendukung akan diletakkan di bawah foto dengan kolom terpisah dari isi buku.

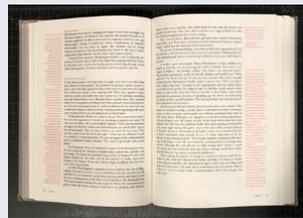


Gambar 2.46 *Text Supported by Images Layout*

Sumber: <https://www.kahanidesignworks.com/bdl-museum-book>, (2022)

4. *Multiple Narratives: Side Story*

Buku non-fiksi yang penuh dengan teks namun terdapat informasi tambahan di dalamnya, sehingga terdapat kolom *grid* tambahan yang terpisah. Isi kolom dapat diisi dengan teks, foto, gambar, dan ilustrasi yang mendukung isi buku.



Gambar 2.47 *Multiple Narratives Layout*

Sumber: <https://infowetrust.com/project/narratives>, (2018)

5. *Using Images in Columns or Rows*

Pada buku non-fiksi, terdapat penjelasan *step by step* atau tahapan tertentu yang digambarkan dengan ilustrasi. Layout ini bergantung pada jenis konten yang akan dibahas dalam buku, namun penting untuk memerhatikan alur membaca konten dengan *grid* yang berdekatan.



Gambar 2.48 *Using Images in Columns or Rows Layout*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/30821578692124495/>, (2024)

6. *Multilingual Publishing*

Layout ini dapat digunakan untuk buku yang menggunakan 2 bahasa sekaligus, yaitu dengan pembagian kolom. Kolom pertama menggunakan bahasa asli, dan kolom kedua akan menggunakan bahasa yang diterjemahkan. Pada *layout* ini, gambar dapat dimasukkan ke dalam kolom, sesuai dengan isi konten yang mendukung.



Gambar 2.49 *Multilingual Publishing Layout*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/113516439/Bilingual-Layout-Design-for-Tendencia-Magazine>, (2018)

7. *A Modernist Grid*

Jenis *layout* ini dibuat untuk mendukung hubungan antara teks dan gambar, namun tiap halaman dapat menggunakan *layout* yang berbeda-beda. Penggunaan *layout* bisa bervariasi sesuai dengan kebutuhan konten buku.



Gambar 2.50 *A Modernist Grid Layout*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/642959284310311709/>, (2024)

8. *Pictorial Pages Supported by Text*

Pada *layout* buku pictorial, pembaca akan lebih tertarik dengan gambar dibandingkan dengan teks, sehingga porsi teks hanya sedikit dibandingkan foto. Pada jenis *layout* ini, proporsi, urutan, ukuran, dan pemotongan gambar akan memegang peran penting dalam menyampaikan pesan, sekaligus memberikan aspek dinamis pada buku.

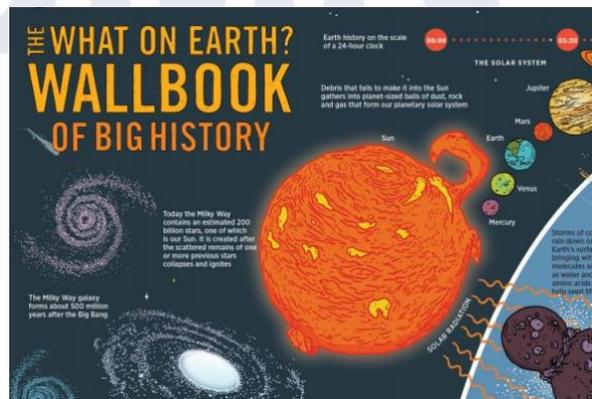


Gambar 2.51 *Pictorial Pages Supported by Text*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/450852612697727159/>, (2024)

9. *The Spread as Wall Chart*

Jenis *layout* ini tidak memerlukan aturan khusus dalam alur membaca informasinya, karena penyusunan informasi yang membentang dalam 1 *spread*. Pada *layout* ini, pembacalah yang menentukan alur membaca yang mereka inginkan. Komposisi *layout* ini disusun untuk memberikan kesan simetris dari penyusunan teks dan gambar.



Gambar 2.52 *The Spread as Wall Chart Layout*

Sumber: <https://www.whatonearthbooks.com/product/wallbook-of-big-history/>, (2024)

10. *Comic books and graphic novels*

Layout ini digunakan pada buku komik, dengan penyusunan kolom gambar yang disesuaikan dari *illustrator*. Penyusunan, ukuran, dan peletakan kolom dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari narasi cerita. *Speech bubbles* dapat di letakkan dalam kolom gambar, atau menggabungkan antara 2 kolom atau lebih.



Gambar 2.53 *Comic Books and Graphic Novels Layout*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/330592428914073036/>, (2024)

11. *Passe-partout: the use of frames*

Istilah ini mengacu pada dudukan kartu yang sering digunakan untuk mengelilingi gambar di dalam bingkai. Hal ini telah diterapkan dalam desain buku untuk merujuk pada semua elemen visual dalam *layout*. *Layout* ini sering digunakan untuk menyusun struktur formal sederhana dalam tata letak pada foto-grafik.



Gambar 2.54 *Passe-partout Layout*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/593912269634310152/>, (2024)

12. *Full-bleed Pictures*

Layout dengan meletakkan foto yang melewati garis tepi buku (*bleed*), baik hanya pada 1 halaman, atau melewati hingga 2 halaman.



Gambar 2.55 *Full-bleed Pictures Layout*

Sumber: <https://villagebooks.co/products/full-bleed-new-york-city-skateboard-photography>, (2024)

2.2.6 *Grid*

Grid system adalah suatu kerangka yang dapat membantu desainer dalam menyusun tulisan atau ilustrasi secara konsisten, bermakna, dan teratur dalam sebuah karya desain (BiteBrands, 2010). Penggunaan *grid system* memberikan keuntungan, yakni membuat desain menjadi lebih terstruktur berdasarkan hierarki visual, sehingga informasi yang disampaikan melalui desain lebih bersifat komunikatif. Sementara itu, Ambrose & Harris (2011) mengatakan bahwa penggunaan *grid* bertujuan untuk menciptakan sebuah rangka pada suatu *layout*. Pemanfaatan *grid* dapat membantu audiens memahami rangkaian pesan yang disampaikan melalui desain, menyusun tata letak tulisan dan gambar menjadi satu kesatuan yang terstruktur, serta membantu memberikan kesan perancangan desain yang matang, jelas, dan memberikan kesan keteraturan. Informasi yang ditampilkan secara terorganisir dapat membantu audiens memahami dan mengingat pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan *grid* dalam mendesain sebuah karya visual.

Grid memiliki jenis yang berbeda-beda dengan kegunaan yang berbeda-beda pula. Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design*

Solutions (2011) mengatakan bahwa terdapat tiga jenis *grid* yang dapat digunakan dalam mendesain sebuah karya visual.

1. *Single Column Grid*

Grid jenis ini adalah struktur yang sangat mendasar pada sebuah desain. Struktur *grid* ini dapat dilihat dari adanya teks yang tertulis secara berkelanjutan pada satu kolom yang memenuhi halaman desain. *Grid* ini biasa digunakan untuk menulis novel, atau buku lainnya yang berisikan teks tanpa adanya gambar atau elemen pendukung lainnya.

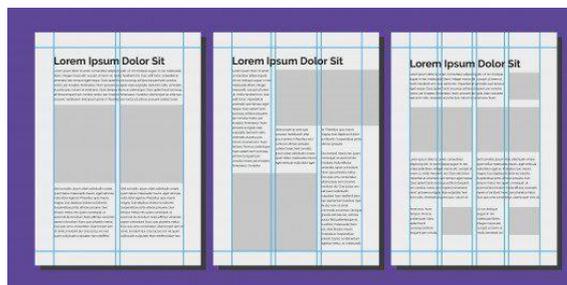


Gambar 2.56 *Single Column Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/19210735881800697/>, (2024)

2. *Multicolumn Grid*

Jenis *grid* ini lebih fleksibel dibandingkan *single column grid*. Hal ini terjadi karena pada sebuah desain yang menggunakan *multicolumn grid*, kolom struktur dapat dibagi ke dalam beberapa bagian, dengan ukuran yang dapat diatur sesuai keinginan. *Grid* ini biasa digunakan dalam mendesain *website*, poster, dan majalah.

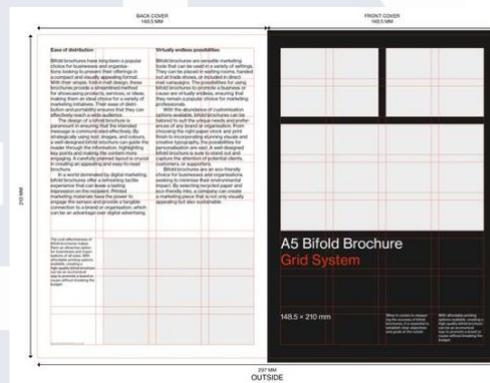


Gambar 2.57 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/22658804368671404/>, (2024)

3. Modular Grid

Grid jenis ini mengombinasikan kolom vertikal dan horizontal yang kemudian membaginya menjadi beberapa bagian area yang lebih kecil. *Grid* ini dapat digunakan untuk mengatur informasi kompleks yang memerlukan gambar, grafik, dan tabel. Biasanya, *modular grid* digunakan dalam membuat koran, buku cerita, kalender, dan lain sebagainya.



Gambar 2.58 Modular Grid

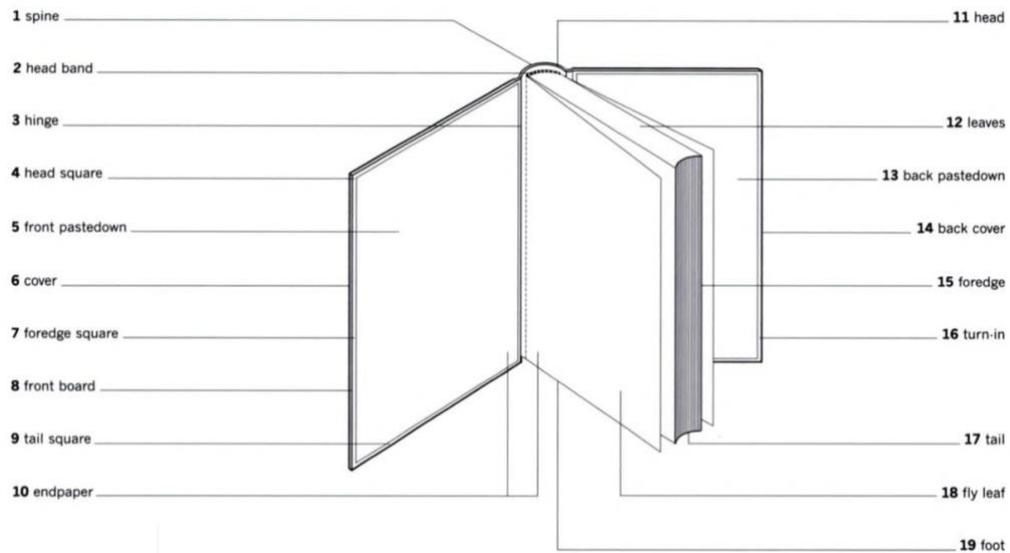
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/242561129989689905/>, (2024)

2.3 Buku

Menurut Haslam (2006), dalam *Book Design*, buku adalah dokumen yang dikumpulkan menjadi satu media yang dicetak dan dijilid, dengan fungsi untuk menyimpan, mengumumkan, menginformasikan, dan menjelaskan sebuah pengetahuan yang tidak terikat oleh waktu. Buku juga merupakan salah satu bentuk dokumentasi yang paling tua dan berperan sebagai media yang dapat menyalurkan ide dan pengetahuan (hlm. 6-9).

2.3.1 Anatomi Buku

Buku memiliki beberapa bagian-bagian dengan nama spesifik yang digunakan untuk percetakan. Berikut adalah anatomi buku menurut Haslam (2006):

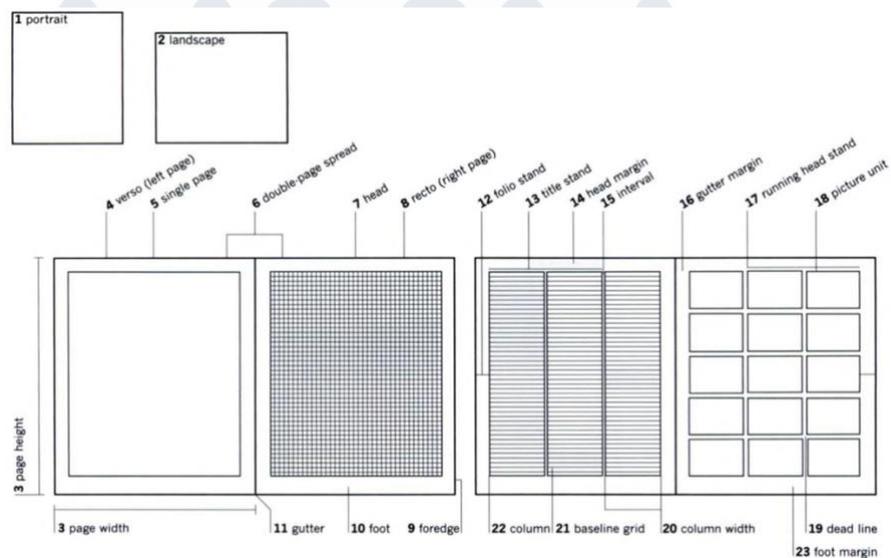


Gambar 2.59 *Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine*: kerangka pada buku.
2. *Head Band*: bagian yang terbuat dari benang yang terikat dengan jilid buku.
3. *Hinge*: lipatan kecil pada *endpaper* di antara *fly leaf* dan *pastedown*.
4. *Head Square*: bagian penutup pada bagian depan buku yang terdiri dari sampul buku, dengan alas belakang yang lebih besar dari halaman buku.
5. *Front Pastedown*: kertas polos yang ditempel ke papan depan buku.
6. *Cover*: media yang tebal dan melekat untuk melindungi dan menahan isi buku.
7. *Foredge square*: bagian kecil yang melindungi tepi buku, yang terbuat dari antara *cover* depan dan belakangnya.
8. *Front Board*: papan yang digunakan untuk sampul depan.
9. *Tail square*: bagian kecil yang terletak di bagian bawah buku, dengan fungsi untuk melindungi isi buku. Bagian ini terbuat dari sampul buku.

10. *Endpaper*: lembaran kertas tebal yang digunakan untuk menutup bagian dalam sampul buku dan memberikan dukungan pada bagian *hinge*.
11. *Head*: bagian atas dari buku.
12. *Leaves*: lembaran kertas dari isi buku yang terdiri dari 1 sisi maupun 2 sisi.
13. *Back pastedown*: kertas polos yang ditempel ke papan belakang atau *cover* belakang buku.
14. *Back cover*: papan yang digunakan untuk sampul belakang.
15. *Foreedge*: sisi depan dari isi buku.
16. *Turn-in*: ujung kertas dari sampul belakang terluar yang terlipat ke bagian dalam dari sampul belakang atau berada di balik sampul belakang.
17. *Tail*: bagian bawah dari buku.
18. *Fly leaf*: sisi pergantian halaman dari *endpaper*.
19. *Foot*: sisi bawah dari halaman buku.

Selain itu, juga terdapat beberapa bagian pada halaman dan *grid* dari buku. Berikut adalah bagian pada halaman buku:



Gambar 2.60 Page dan Grid Buku
Sumber: Haslam (2006)

1. *Portrait: format* halaman dengan tinggi halaman yang lebih besar daripada lebar halaman.
2. *Landscape: format* halaman dengan lebar halaman yang lebih besar daripada tinggi halaman.
3. *Page width and height*: perhitungan panjang dan lebar pada halaman buku.
4. *Verso*: penanda halaman buku yang terletak di bagian kiri halaman buku.
5. *Single page*: satu helai halaman yang menempel di bagian kiri.
6. *Double-page spread*: Dua halaman yang disusun berhadapan, dengan kertas yang melewati batas *gutter*, seolah-olah seperti satu halaman.
7. *Head*: bagian atas dari buku.
8. *Recto*: halaman buku bagian kanan yang menandakan halaman ganjil.
9. *Foreedge*: bagian pojok depan dalam buku.
10. *Foot*: bagian bawah dalam buku.
11. *Gutter: margin* penjilidan buku.

Sementara itu, bagian dari *grid* buku adalah sebagai berikut:

1. *Folio stand*: garis yang dapat menunjukkan posisi nomor kertas.
2. *Title stand*: garis yang menunjukkan posisi *grid* dari judul halaman.
3. *Head margin*: margin atau batas jarak pada bagian atas halaman.
4. *Interval/column gutter*: ruang kosong berbentuk vertikal yang berfungsi untuk memisahkan antara satu kolom dengan kolom lainnya.
5. *Gutter margins/binding margin*: batas tepi atau batas jarak bagian dalam dari halaman yang berada di dekat batas penjilidan.

6. *Running head stand*: garis yang menunjukkan letak *grid* dari *running head*.
7. *Picture unit*: pembagian modern dari kolom *grid* yang dapat dibagi dengan garis dasar dan dipisah dengan garis mati.
8. *Dead line*: garis yang menandakan jarak antara dua *picture unit*.
9. *Column width/measure*: lebar kolom yang dapat menunjukkan panjang dari garis.
10. *Baseline*: garis yang menunjukkan peletakan tulisan atau teks.
11. *Column*: ruang berbentuk persegi panjang yang sesuai dengan ukuran *grid*, untuk mengisi tulisan atau teks.
12. *Foot margin*: jarak batasan atau *margin* yang ada di bagian bawah halaman.

2.3.2 Jenis buku

Menurut Male (2007) buku dapat dibagi sesuai dengan fungsi dan target audiensnya. Jenis-jenis buku dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Children's Book*

Buku Anak-anak dapat dibagi menjadi dua, yakni non-fiksi dan fiksi. Buku non-fiksi meliputi kurikulum nasional dan referensi populer, sedangkan buku fiksi meliputi buku bergambar untuk anak-anak hingga remaja.

2. *Quality Non-Fiction*

Jenis buku ini berisikan subjek-subjek ilmu pengetahuan yang populer. Salah satu contohnya adalah ensiklopedia yang bisa membahas subjek seperti memasak, berkebun, sejarah, otomotif, hingga biografi.

3. *General Fiction*

Jenis buku ini biasanya bersampul kertas. Isi dari buku ini bersifat fiktif dan ditujukan untuk orang dewasa.

4. *Specialist*

Buku spesialis yang biasa digunakan untuk referensi teknis.

5. *Publishing: Magazine and Newspapers*

Jenis buku ini dapat berisikan isu yang umum, spesifik, ataupun mengenai *lifestyle*. Selain itu, bisa juga berisikan artikel-artikel atau memuat komentar-komentar lainnya.

6. *Advertising*

Jenis ini termasuk dalam jenis *Above The Line*, yang berbentuk cetak maupun animasi.

7. *Design Groups*

Termasuk dalam jenis *Below The Line*, contohnya adalah laporan perusahaan, materi korporat, dan desain *website*.

8. *Multimedia*

Termasuk diantaranya adalah animasi, film, dan *digital imaging*.

9. *Miscellaneous*

Buku ini biasanya ditujukan untuk institusi, organisasi, atau individu pribadi yang penting.

2.3.3 Penjilidan Buku

Penjilidan adalah tahapan dalam penggabungan buku atau penyatuan berbagai bagian halaman agar membentuk suatu susunan media cetak yang utuh. Terdapat beberapa cara untuk menjilid buku yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan buku. Berikut adalah jenis-jenis penjilidan buku menurut Lupton (2008):

1. *Comb Binding*

Metode *binding* dengan menggunakan sisir atau cincin plastik. Metode penjilidan ini tidak disarankan karena hasilnya kurang memuaskan dan tidak rata pada buku.



Gambar 2.61 Comb Binding

Sumber: <https://printshop.london/product/comb-binding-london/>, (2024)

2. *Spiral Binding*

Proses penjilidan menggunakan kawat yang terbuat dari bahan logam atau plastik, yang berbentuk spiral. Kawat tersebut dipasang dengan cara dimasukkan melalui lubang-lubang pada halaman buku.



Gambar 2.62 *Spiral Binding*

Sumber: <https://www.printpapa.com/eshop/pc/Spiral-Coil-Bound-Book-266p19149.htm>, (2024)

3. *Stab Binding*

Metode penjilidan *stab* atau sering disebut juga sebagai *Japanese stab* menggunakan benang yang terlihat di bagian luar sampul buku.

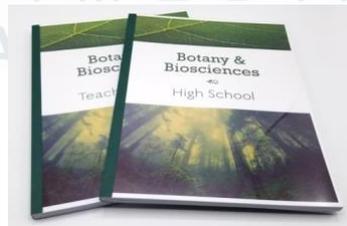


Gambar 2.63 *Stab Binding*

Sumber: <https://photobookjournal.com/2014/05/12/stab-binding-fukuro-toji/>, (2013)

4. *Tape Binding*

Jenis penjilidan dengan menyatukan seluruh bagian buku menggunakan selotip yang dilapisi dengan lem panas.



Gambar 2.64 *Tape Binding*

Sumber: <https://www.humbleheartpress.com/homeschool-print-shop/p/tape-bound-books>, (2024)

5. *Screw and Posts*

Proses penjilidan ini membutuhkan proses pengeboran terlebih dahulu sehingga memerlukan penyangga dan sekrup dalam proses penjilidannya.



Gambar 2.65 *Screw and Posts Binding*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/842736149009898523/>, (2024)

6. *Saddle Stitch*

Penjilidan menggunakan kawat logam yang diletakkan di tengah halaman.



Gambar 2.66 *Saddle Stitch Binding*

Sumber: <https://www.deanprint.co.uk/service/saddle-stitching/>, (2024)

7. *Perfect Binding*

Jenis penjilidan buku yang menyatukan tepi halaman dengan dilapisi sampul buku.

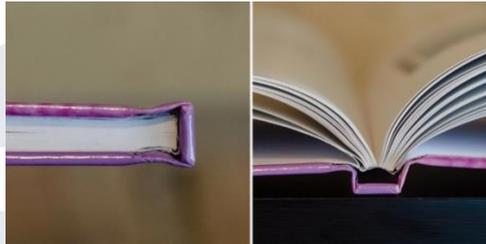


Gambar 2.67 *Perfect Binding*

Sumber: <https://actionlitho.com/product/perfect-binding/>, (2024)

8. *Case Binding*

Case binding adalah teknik yang digunakan untuk buku dengan sampul yang tebal. Dalam metode ini, semua halaman dan penutup disatukan secara bersamaan. Punggung buku kemudian diratakan dan tailband ditempel pada punggungnya.



Gambar 2.68 *Case Binding*

Sumber: <https://bookprinting.com/printing-options/bindings>, (2024)

2.4 *Speech Delay*

Hurlock dalam Khoiriyah (2016), mengatakan bahwa *speech delay* terjadi ketika perkembangan bicara anak lebih lambat dibandingkan dengan perkembangan anak seusianya, yang dapat dilihat melalui ketepatan kata. Ketika anak mengalami gangguan ini, maka hubungan sosialnya dengan teman sebayanya akan berdampak. Sementara itu, menurut Tiel (2015), *speech delay* bukanlah diagnosis, melainkan suatu gejala gangguan bicara yang bisa mengarah ke diagnosis tertentu, sehingga diperlukan observasi lebih lanjut untuk mengetahui jenis terapi yang sesuai dengan gejala yang ditunjukkan oleh anak. Maka dapat disimpulkan bahwa *speech delay* adalah sebuah gangguan keterlambatan bicara pada anak yang bisa disebabkan oleh satu hal atau kondisi lainnya, yang dapat berdampak pada hubungan sosial anak dengan teman dan lingkungannya.

2.4.1 *Jenis Speech Delay*

Keterlambatan bicara pada anak terdiri dari beberapa jenis berdasarkan gejala yang ditunjukkan. Berikut adalah beberapa jenis *speech delay* menurut Tiel (2015):

1. *Specific Language Impairment (SLI)*

Pada jenis gangguan bicara SLI, gangguan bahasanya disebabkan oleh gangguan primer, yakni penyebab utamanya memang terletak pada gangguan perkembangannya saja. Pada jenis *speech delay* ini, gangguan neurologis, intelegensi, emosi, hingga kurangnya stimulasi bukanlah penyebabnya. Terdapat persyaratan spesifik yang dapat menentukan jika anak termasuk ke dalam SLI, yakni anak tidak memiliki IQ di bawah rata-rata, tidak memiliki gangguan pendengaran, tidak memiliki gangguan pada organ bicara, tidak memiliki cacat neurologis, tidak memiliki gangguan kontak, dan tidak kekurangan stimulasi bicara.

2. *Speech and Language Expressive Disorder*

Pada jenis ini, anak tidak mengalami kesulitan untuk menerima informasi dari orang lain atau lingkungan sekitarnya. Namun, anak akan sulit menyampaikan pikiran mereka ke dalam kalimat yang utuh, sehingga mereka sulit merangkai kata-kata dan tidak dapat menceritakan sebuah kejadian secara runtut. Pada umumnya, anak tidak mengalami kesulitan penerimaan bahasa, namun karena perkembangan bahasanya kurang baik, dapat menyebabkan anak sulit untuk membalas ketika diajak bicara.

3. *Centrum Auditory Processing Disorder (CAPD)*

Gangguan bicara yang disebabkan oleh kesulitan dalam memproses informasi di dalam otak. Pada CAPD, fungsi organ pendengarannya baik dan tidak terdapat gangguan pendengaran pada anak. Seorang anak baru dapat didiagnosis mengalami CAPD jika berusia empat tahun ke atas.

4. *Pure Dysphatic Development*

Pada jenis *speech delay* ini, gangguan bicara terjadi karena masalah neurologis dan perkembangan anak. Hal ini dapat

terjadi karena seorang anak mengalami dominasi otak kanan yang lebih besar daripada otak kiri.

5. *Gifted Visual Spatial Learner*

Gangguan bicara yang terjadi kepada anak-anak spesial atau anak berkebutuhan khusus. Gangguan yang terjadi tidak hanya gangguan bicara, namun bisa diikuti dengan gangguan atau masalah-masalah lainnya.

6. *Disynchronous Developmental*

Jenis gangguan bicara ini adalah lanjutan dari *gifted visual spatial learner*, yakni adanya perbedaan perkembangan bicara dari anak berkebutuhan khusus dengan anak berkebutuhan khusus lainnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa dalam tiap individu yang berkebutuhan khusus, bisa terjadi perkembangan yang tidak sinkron antar beberapa aspek perkembangannya.

2.4.2 Penyebab *Speech Delay*

Menurut Suryana dan Nilawati (2018), *speech delay* dapat terjadi karena beberapa faktor, yang faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berarti terdapat gangguan fisik maupun gangguan psikis dari anak, yakni sebagai berikut:

1. Kelainan organ yang memengaruhi kemampuan bicara

Adanya gangguan pada organ pendengaran, dan organ mulut tentu akan menghambat perkembangan anak untuk berbicara.

Gangguan pendengaran dapat menghambat otak untuk memproses informasi, sedangkan gangguan bentuk rahang maupun lidah dapat memengaruhi kemampuan anak untuk mengucapkan bahasa atau kata.

2. Gangguan psikis

Adanya gangguan mental pada anak, seperti gangguan ADHD, yang memengaruhi kemampuan anak untuk mengekspresikan dirinya menggunakan bahasa.

3. Autisme

Anak yang mengalami autisme memiliki perkembangan yang mirip dengan anak pada normalnya, sehingga sulit dibedakan. Namun anak autisme akan mengalami perkembangan yang lebih lamban dari anak-anak lainnya.

Sedangkan faktor eksternal dapat meliputi interaksi anak dengan lingkungan mereka. Berikut adalah contoh faktor eksternal terjadinya *speech delay* menurut Suryana dan Nilawati (2018):

1. Lingkungan sekitar yang sepi sehingga tidak mendukung anak untuk berkomunikasi.
2. Cara mengajar yang tidak sesuai, sehingga anak tidak tertarik dan tidak ingin mencoba untuk berbicara.
3. Sikap keluarga maupun orang lain di lingkungan rumah yang tidak menyenangkan,
4. Kurangnya stimulasi dari lingkungan sekitar anak.
5. Kesibukan orang tua sehingga tidak dapat menghabiskan waktunya dengan anak dan keluarga mereka.
6. Menggunakan gadget sebagai sarana untuk hiburan anak mereka.

2.4.3 Dampak *Speech Delay*

Menurut Mangunsong dalam Tsuraya (2013), terdapat beberapa dampak yang terjadi jika anak mengalami *speech delay*, yakni:

1. Kemampuan konseptual dan prestasi pendidikan
Speech delay berdampak pada pendidikan anak karena anak harus memiliki kemampuan untuk mencerna bahasa agar nantinya pendidikan mereka dapat berjalan dengan baik.
2. Faktor personal dan sosial
Gangguan *speech delay* dapat berdampak pada hubungan *interpersonal* anak dengan lingkungannya. Ketika anak tidak dapat menceritakan atau berkomunikasi dengan baik, maka akan menimbulkan rasa rendah diri pada anak. Contohnya

adalah ketika orang lain tidak dapat memahami apa yang dimaksud oleh anak, maka ia akan merasa malu dan cemas.

2.4.4 Solusi untuk Mencegah *Speech Delay*

Speech delay adalah gangguan perkembangan anak yang harus segera diatasi agar tidak menghambat perkembangan lainnya. Menurut Suryana dan Nilawati (2018), terdapat beberapa cara untuk mencegah keterlambatan bicara pada anak, yakni sebagai berikut:

1. Mendorong anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman-teman di lingkungannya. Ketika anak bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, maka mereka akan termotivasi untuk belajar bicara untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka.
2. Selalu melakukan stimulasi bicara pada anak dengan berbicara atau mengobrol dengan anak meskipun mereka belum bisa bicara dengan baik.
3. Mengajarkan kata-kata dengan lafal dan mimik yang jelas kepada anak, sehingga mereka bisa mengikuti cara berbicara yang benar. Orang tua harus tetap berbicara dengan pola bicara yang sesuai dengan kaidah bahasa meskipun anak menggunakan pola yang keliru. Jika anak menyebutkan kata-kata dengan cara yang salah, maka harus dikoreksi agar kesalahan tersebut tidak berlangsung terus-menerus.
4. Meluangkan waktu untuk keluarga, terutama dengan anak mereka ketika memiliki waktu luang.
5. Menggunakan media-media fisik maupun digital yang dapat mendukung perkembangan bicara anak, baik untuk menambah kosa kata, atau cara untuk mengucapkan sebuah suku kata. Contoh media yang dapat digunakan adalah buku, *puzzle*, *flash card*, dan media lainnya.

2.5 Perkembangan Bicara Normal pada Anak

Untuk mengetahui apakah anak mengalami gejala *speech delay* atau tidak, maka orang tua harus terlebih dahulu mengetahui perkembangan bicara yang normal pada anak mereka. Menurut Tiel (2011), untuk memahami perkembangan bicara dan bahasa, perlu dilihat dari sudut kebahasaan atau linguistik yang terbagi menjadi beberapa periode, yakni:

1. Periode *pra-lingual*

Periode ini dimulai sejak anak berusia 6 minggu hingga 1 tahun. Pada rentang usia 6 minggu sampai 4 bulan, anak berbahasa pasif dengan menirukan suara-suara vokal yang tidak berarti bagi orang dewasa, namun bagi anak tersebut sudah ada artinya. Lalu di usia 4 bulan sampai 7 bulan, anak akan aktif melihat lingkungannya, melihat atau melakukan kontak mata dengan lawan bicaranya, dapat melihat sesuatu yang ditunjuk oleh orang lain, dan suara vokal yang semakin beragam. Kemudian saat anak berusia 7 bulan hingga 1 tahun, mereka akan memasuki periode *babbling*, yakni menyebutkan satu suku kata namun belum memiliki arti, seperti “ba ba” atau “da da”. Di akhir masa ini, anak akan bisa menyebutkan 1 kata, dan biasanya bersamaan dengan kemampuan merangkak.

2. Periode *Lingual Dini* (Awal Verbal)

Periode ini dimulai ketika anak berusia 1-2,6 tahun, yaitu saat mereka akan mulai mengerti apa yang diucapkan oleh orang di sekitarnya dan bisa mengucapkan 2 kata yang memiliki arti. Ketika anak berusia 1-1,5 tahun, mereka akan mempelajari nama berbagai benda di sekitar mereka. Pada periode ini, kosakata anak akan terus bertambah dan meningkat sesuai dengan kemampuan anak. Tiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda, namun pada periode ini, daftar kosa katanya akan cenderung selalu bertambah. Kemudian, saat anak berusia 1,5-2,6 tahun, mereka akan menyebutkan nama-nama benda tersebut meskipun pengucapannya tidak lengkap. Pada tahap ini,

anak harus belajar cara pelafalan yang benar untuk melatih otot-otot bicaranya.

3. Periode Diferensiasi

Periode ini dimulai ketika anak berusia 2,6-5 tahun, yaitu saat anak akan mengalami perkembangan bahasa dan bicara yang pesat. Pada rentang usia 2,6-3,5 tahun, kemampuan berbicara berkembang seiring dengan perkembangan kreativitasnya. Ketika anak bermain dengan sesamanya, maka akan menggunakan kemampuan bersosialisasi dan bermain. Mereka akan bercerita dan membuat karangan imajinatif. Pada periode ini pula, anak akan bertanya-tanya tentang berbagai hal di sekitarnya, dan mereka juga akan aktif bercerita tentang kegiatan yang telah mereka lalui.

Selain itu, anak juga akan semakin aktif menanyakan arti dari kosa kata baru yang mereka temukan, sehingga orang dewasa memegang peran penting untuk menjawab dengan baik.

Pada periode usia 3,5-5 tahun, kemampuan anak berbahasa dengan gramatika akan semakin baik. Mereka akan merangkai kalimat dengan menirukan gramatika dari orang lain yang ada di sekitar lingkungan mereka. Kalimat-kalimat yang dirangkai akan semakin panjang dan lengkap, sehingga anak sudah bisa melakukan komunikasi dua arah dengan lawan bicaranya.

4. Periode Pematangan

Periode ini dimulai ketika anak berusia 5 tahun ke atas, yaitu ketika kemampuan bahasa akan berpengaruh pada pemahaman kognitif anak. Mereka akan mulai menganalisis, mengevaluasi, hingga menyimpulkan sebuah permasalahan. Pada periode inilah anak menggunakan keterampilan bahasanya untuk menyampaikan pemikiran mereka, sehingga mereka perlu mengerti kata-kata apa yang harus mereka gunakan, dan memerhatikan jika terdapat kesalahan dapat menggunakan kata.

3	13-18 bulan	Menyebutkan 3-6 kata Menunjuk gambar Mengombinasikan kata
4	19-24 bulan	Menyebut 1 gambar Menunjuk 4 gambar Berbicara dengan dimengerti Menyebut bagian badan
5	25-30 bulan	Mengetahui 2 kegiatan Menyebut 4 gambar Berbicara dengan jelas dan dimengerti Menghitung 1 kubus
6	31-36 bulan	Mengetahui 4 kegiatan Menyebut 1 warna Mengerti 2 kata sifat Mengetahui kegunaan 2-3 benda
7	3-4 tahun	Mengerti 4 kata depan Menyebut 4 warna Mengetahui 3 kata sifat Mengartikan 5 kata
8	4-5 tahun	Menyebutkan 2 kata berlawanan Mengartikan 7 kata Menghitung 5 kubus

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA